Número 3
PLAY AGAIN
Septiembre 2018
Revista Multimedia de VIDEOJUEGOS
RETRO
20 Grandes Juegos de FÚTBOL
Todos los RESIDENT EVIL de PlayStation
Reportaje especial
Grandes juegos de películas RETRO
...¡Y mucho más!

EDITORIAL

Videojuegos y Cine, un matrimonio de conveniencia

Basta con echar un vistazo a nuestra portada de este tercer número para darse cuenta de que el tema que nos ocupa hoy está relacionado con la dualidad cine/videojuegos, un binomio que lleva retroalimentándose en mutua simbiosis desde los albores de la industria del entretenimiento electrónico.

A menudo se ha tachado al videojuego de oportunista por su tendencia a inspirarse y mirarse en el espejo del séptimo arte, si bien es cierto que de un tiempo a esta parte es el cine el que, cada vez con más frecuencia y más ganancias en taquilla, recurre al lucrativo mercado del videojuego para producir películas inspiradas en juegos de éxito. No es de extrañar. Si lo piensas, verás que hasta cierto punto tiene toda la lógica del mundo: es bastante comprensible que si quieres rentabilizar una importante inversión económica (como lo es una producción cinematográfica o la creación de un videojuego), te bases en un producto de éxito que ya cuenta de antemano con un público que ha probado dicho producto y está deseoso de ampliar su experiencia más allá del visionado de una película o de la satisfactoria partida a su juego favorito.

Es cierto, y no lo vamos a negar, que ambas formas de expresión artística son complementarias y hasta incluso necesariamente compañeras, y es que ya llevan un largo trecho recorrido y la lista de sagas y franquicias producidas por ambos bandos es ya extensa, y constituye un verdadero legado artístico y cultural del que hablamos hoy en la revista.

Por supuesto hablamos de muchas cosas más, pero como siempre, predomina lo retro, el espíritu nostálgico de los buenos viejos tiempos y las ganas de jugar, recordar y divertirnos.

Una cosa más: como ya os habréis dado cuenta, Play Again pasa de ser bimestral a ser trimestral, es una mal menor para poder seguir estando ahí con ilusión y fidelidad, aunque sea cada tres meses. La espera seguirá mereciendo la pena, ya lo veréis…

¡Nos vemos en nuestro estupendo especial de Navidad!

Enrique Segura
Editor de Play Again

PLAY AGAIN también se escucha

Descarga gratis nuestro podcast

PODCAST

ivoox audioKiosco

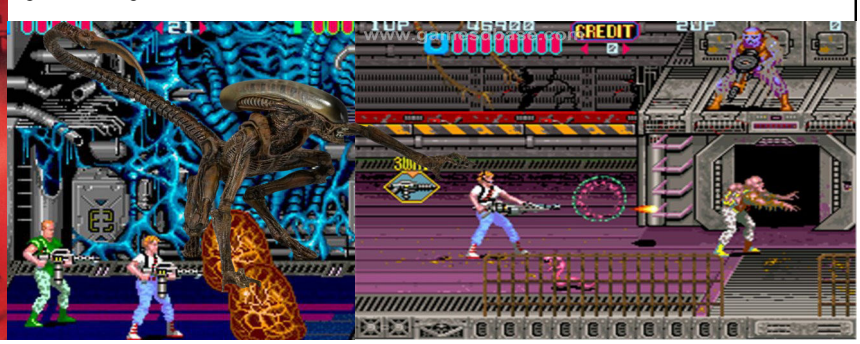
Y síguenos en las redes sociales. **PLAY AGAIN** también está en **FACEBOOK**. Hazte amigo y ten acceso a la revista en formato digital y otras ventajas...

PLAY AGAIN es una revista hecha por y para aficionados a los videojuegos y la cultura retro, evidentemente sin ningún ánimo de lucro. Todas las imágenes son propiedad intelectual de sus respectivos dueños y empresas y han sido usadas con el único fin de difundir sus productos y publicitarlos con fines informativos.

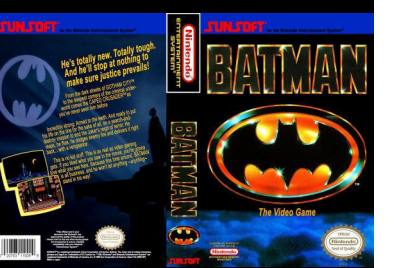
PLAY AGAIN
Revista trimestral sobre videojuegos y cultura retro
Edita: Enrique Segura
Número 3 Septiembre 2018
SUMARIO
EDITORIAL: Videojuegos y Cine
Un matrimonio de conveniencia.....2
10 Grandes Juegos de Películas RETRO.....4
Reportaje Especial
Retro Reviews.....9
Regreso al Videoclub.....13
Las Memorias de Murdock.....14
Los Resident Evil de PlayStation 1.....16
Los 20 mejores juegos retro de Fútbol.....19
Reportaje Especial
El Basurero RETRO.....25
El Correo de los lectores.....26
Los mejores videos de YouTube.....27
Concurso: Supera nuestro RETO.....27
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
MIDWAY
T2

Lo hemos dicho en multitud de ocasiones: el cine y los videojuegos comparten muchas cosas entre sí y se retroalimentan de manera constante, unos beben de otros y no dejan de solaparse y robarse influencias. Son dos artes muy cercanos y a veces llegan incluso a fusionarse de manera curiosa dando lugar a ese fenómeno hoy en día en vías de extinción (afortunadamente dirían algunos) que es "el videojuego de la película", algo que no siempre da buenos resultados y que suele acabar en tragedia. Juegos que se lanzan deprisa y corriendo para cumplir fechas de entrega aceleradas y hacerlos coincidir con el estreno de una película de éxito, lo que casi siempre acaba produciendo un producto sin terminar, mediocre y oportunista. Afortunadamente no siempre fue así, y hubo una época en la que hacer juegos de películas era un arte, no una simple operación de marketing para sacar dinero. Hay ejemplos (muy contados, es verdad) de videojuegos muy dignos que están basados en una franquicia determinada o en una película famosa, y fíjate tú, a veces hasta son mejores que la película. Hoy rendimos homenaje en **Play Again** a una serie de juegos que no querían sacarnos la pasta, o al menos no era lo único que consiguieron, además de eso también nos encantaron y nos dejaron un buen sabor de boca. No están todos los que son pero sí son todos los que están. Luces, cámara…¡Acción!

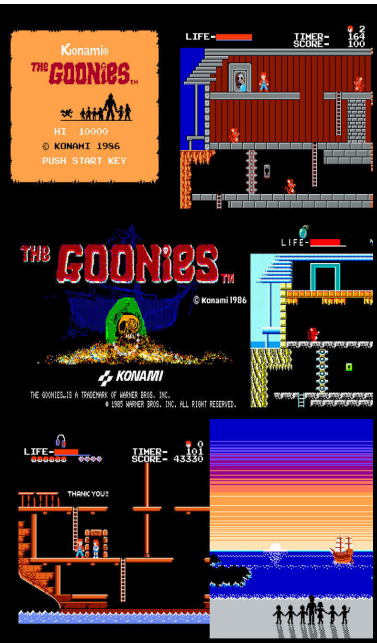
Abrimos la lista con un gran juego que adapta (bastante libremente, eso sí) una gran película homónima. No es difícil darse cuenta de que **Aliens: El Regreso** es con diferencia la mejor película de la saga de Alien, incluso por encima de **Alien el Octavo Pasajero**, la primera de todas, pero lo que muchos no recuerdan o incluso no saben es que en 1990 **Konami** nos trajo esta maravilla bizarra y bastarda llena de locuras que amenizó nuestra adolescencia y juventud en los salones recreativos. Se permitieron todo tipo de licencias e inventos totalmente locos, como aliens jefes de final de fase con un cuello de jirafa retráctil y que escupían una especie de fuegos artificiales multicolores, o cosas así de paranoicas. De todas formas era una verdadera gozada y además estaba lleno de guiños a los seguidores de la saga y de elementos y situaciones típicas de las películas.



La película responsable de azotar al mundo entero con la Batmanía más viral que se recuerda fue también la película que gozó de una mayor variedad de conversiones y versiones jugables que jamás haya disfrutado franquicia alguna. Había un arcade y montones de versiones domésticas, desde una muy brillante conversión para el ZX Spectrum hasta incipientes y gráficamente notables adaptaciones para el insurgente mercado de los 16 bit, incluyendo consolas de todo tipo. El hombre murciélago protagonizaba una completa aventura que nos recordaba poderosamente al Robocop de Data East de un par de años atrás, y en la que había fases en las que controlábamos a Batman a pie y otras en las que nos poníamos al volante de un flamante y espectacular Batmóvil que se abría paso por unas calles de Gotham City atestadas de criminales, e incluso fases de deducción y combinatoria en las que debíamos identificar los productos químicos que hacían efectivo el mortal gas de los productos del Joker. Genial, variado, divertido, muy vistoso y muy jugable en todas sus versiones. La película de Tim Burton era absolutamente genial, y el juego no bajaba el listón.

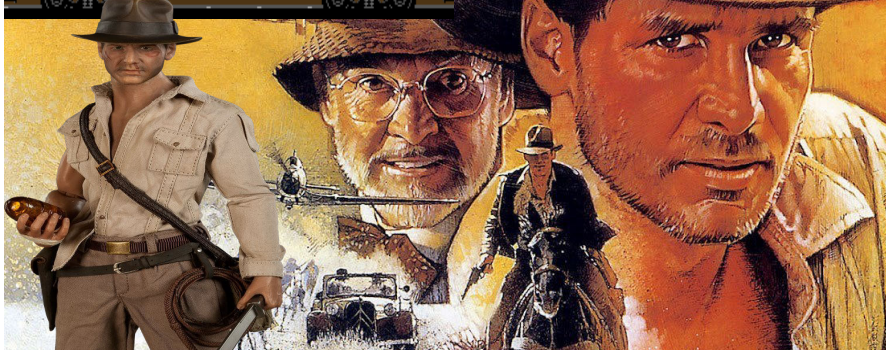


Solo un personaje tan absolutamente mítico como Batman merecía ser el único en repetir en la lista. Si la película era buena, aunque algo inferior a la primera (es difícil igualar una película tan redonda y tan esperada como lo fue en su día Batman), el regreso de Batman vino acompañado de grandes juegos, como era de esperar. El juego por el que hemos incluido a **Batman Returns** en esta lista es el de **Super Nintendo**, un magnífico beat'em up al estilo Final Fight pero poniendo en juego toda la mitología de Batman y sus artilugios, sus enemigos y su parafernalia más emblemática. Extrañamente aquí a España solamente llegó a través de la importación, por lo que mucha gente se lo perdió e incluso a día de hoy siguen ignorando su existencia. Es realmente bueno, no deberías dejarlo pasar tanto si te gusta Batman como si te gustan los buenos beat'em ups.

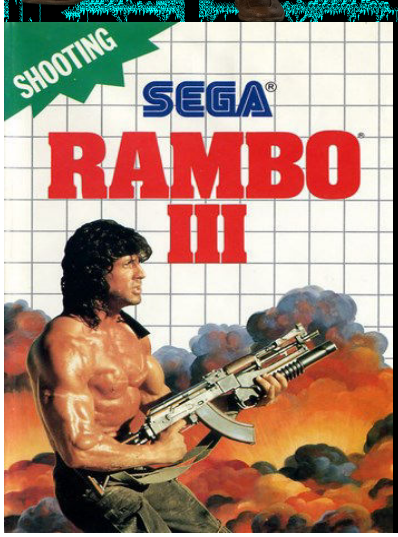


THE GOONIES

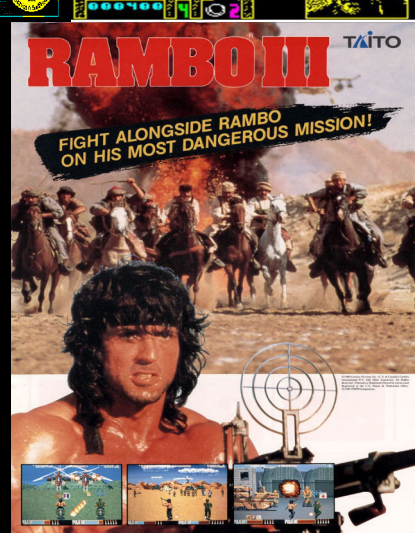
La película es absolutamente mítica, y resume por sí misma gran parte del espíritu y el encanto de lo que significaba ser un niño en los años 80, pero el juego basado en la película y que acompañó al estreno de la misma en la gran pantalla era una pequeña joya que solo unos pocos dotados de una paciencia superlativa supieron disfrutar, el resto se perdió en su endiablada dificultad y sus intrincadas pantallas llenas de trampas y amenazas. Aventura en estado puro, como en la película. No te daba tregua, tenías que pensar rápido y moverte aún más rápido si querías sobrevivir. Superar una simple pantalla te obligaba a hacerlo todo perfecto y repetirlo todo desde el principio si cometías el más leve error. Dificultad de la vieja escuela y diversión ligeramente masoquista. Los buenos juegos eran así

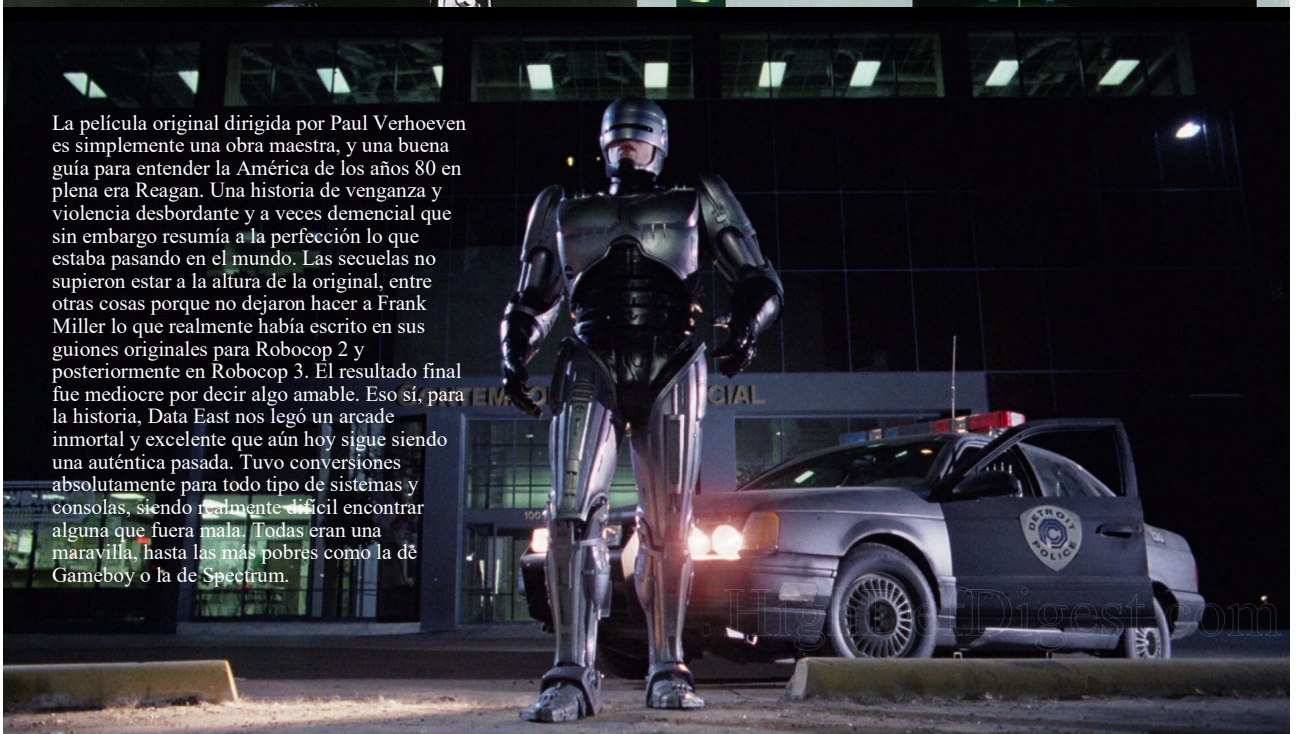


El título ya lo decía todo y era una auténtica declaración de intenciones, realmente iba a ser la última película de nuestro arqueólogo favorito, concebida originalmente como una trilogía, y para cerrar la saga se decidió hacerlo por todo lo alto. Es indiscutiblemente la mejor de la saga, y como no podía ser menos, estuvo arropada por un videojuego a su altura, tanto en ordenadores de 8 bits como en sus conversiones para consolas (la de Gameboy era mi favorita). Aventura en estado puro, una aventura de las de antes, llena de situaciones variadas, plataformas, acción y dificultad en su punto justo. Sí, era difícil, pero justo. La sensación de recompensa cuando superabas un fase era tremenda. La jugabilidad se ha resentido un poco con el paso de los años, pero los gráficos aguantan admirablemente, eran soberbios en su día y aún hoy en día resultan vistosos. Un gran reto solamente a la altura de un gran personaje como el Doctor Jones.



Bueno, **Rambo III** no era exactamente una gran película, y desde luego no figuró en ninguna lista de candidatas al Oscar, pero por lo menos era entretenida y estaba llena de acción exagerada, absurda y violencia gratuita, muy en consonancia con el espíritu de los 80.
La mejor de Rambo fue la primera, que para algo estaba basada en la magnífica novela de David Morrell "First Blood", pero Rambo III fue la película que tuvo los mejores juegos con diferencia. Un arcade para 2 jugadores que era una bomba (nunca mejor dicho), y versiones para consola que trasladaban mejor o peor la ensaladilla de tiros y bombazos del arcade.
Los Spectrum, Amstrad y compañía recibieron su peculiar adaptación en 8 bits, en un juego muy potable que combinaba fases de tiros y acción con fases de sigilo e infiltración. ¿Os suena?...¿Alguien ha dicho Metal Gear?
Premio. Está todo inventado...





La película original dirigida por Paul Verhoeven es simplemente una obra maestra, y una buena guía para entender la América de los años 80 en plena era Reagan. Una historia de venganza y violencia desbordante y a veces demencial que sin embargo resumía a la perfección lo que estaba pasando en el mundo. Las secuelas no supieron estar a la altura de la original, entre otras cosas porque no dejaron hacer a Frank Miller lo que realmente había escrito en sus guiones originales para Robocop 2 y posteriormente en Robocop 3. El resultado final fue mediocre por decir algo amable. Eso sí, para la historia, Data East nos legó un arcade inmortal y excelente que aún hoy sigue siendo una auténtica pasada. Tuvo conversiones absolutamente para todo tipo de sistemas y consolas, siendo realmente difícil encontrar alguna que fuera mala. Todas eran una maravilla, hasta las más pobres como la de Gameboy o la de Spectrum.

HigherDigest.com

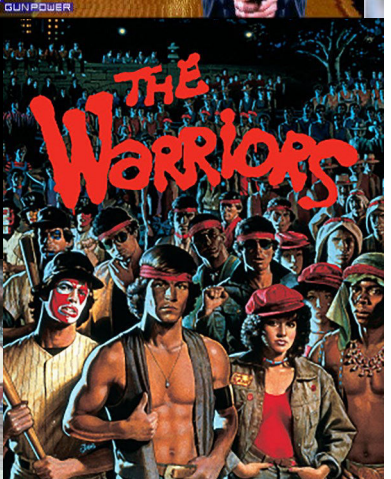
Al igual que Robocop, **Rocky** es un personaje mítico que representa el espíritu de superación, el esfuerzo y la filosofía de no rendirse jamás. Es algo universal y eterno, que ha trascendido al cine y los medios para instalarse de manera permanente en nuestro inconsciente colectivo. Personajes como Rocky son más grandes que la vida, aunque no siempre hayan recibido el respeto y el reconocimiento que se merecen. En el caso de los videojuegos, Rocky tiene varios aspirantes al título pero ningún campeón claro, como ya vimos en el último número de Play Again. Los juegos basados en la licencia de Rocky, salvo honrosas excepciones, están lejos de ser ninguna maravilla. De todas formas nos quedamos con las películas y sobre todo con su mensaje…

"Todavía no he oído la campana… No se acaba hasta el final"

TERMINATOR 2

Creo que todos estaremos de acuerdo en señalar que **Terminator 2** supuso el máximo auge y esplendor de la franquicia, siendo la película del mismo título la mejor de la saga con diferencia. Desde entonces la saga ha ido renqueando y sobreviviendo con algunos altibajos de calidad más o menos preocupantes. El aterrizaje de Terminator 2 hizo tanto ruido y su éxito fue tan aplastante que inevitablemente se vio acompañado por todo tipo de videojuegos que terminaron de redondear una experiencia fascinante como lo era el ver la película en las salas de cine. **Terminator 2: Judgment Day** era un juego de acción bastante correcto para ordenadores y consolas de 8 bits, que contó con sus correspondientes versiones para el incipiente mercado de 16 bits, pero donde Terminator brilló con luz propia y donde rindió su mejor videojuego fue en los salones recreativos: **Terminator 2 The Arcade Game** era un shooter en primera persona que nos ponía al mando de unas metralletas con las que masacrar a los Terminators que se ponían a tiro, dotado de un ritmo y una acción frenética. La cabina arcade original era todo un espectáculo.

Cerramos la lista con una verdadera sorpresa. Una vez acabada la función, ponemos la guinda al pastel con una auténtica película de culto entre los fans del cine macarra ochentero (y setentero), un homenaje a la gloriosa era de los videoclubs: **The Warriors**, los guerreros urbanos de la noche. Una cinta que la mayoría desconocía hasta que en 2005 Rockstar tuvo la genial e inesperada idea de sacar un videojuego basado en esta joya olvidada que fue oportunamente rescatada para la ocasión.

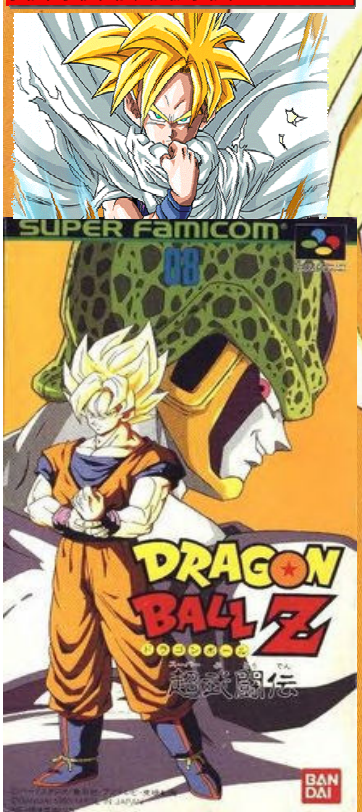


El juego (para PS2 y Xbox) era una curiosa y correcta mezcla de la fórmula tipo “sandbox” que tan buenos resultados le había dado a Rockstar en su famosa saga **GTA** con ciertos tintes de juego de lucha, action rpg y beat'em up, todo en uno. El resultado, una recreación genial y muy recomendable del inolvidable mundillo macarra de tribus urbanas enfrentadas a muerte que tan fielmente se contaba en la película. No os perdáis la sorpresa oculta en el juego una vez terminado el modo historia: un homenaje al Double Dragon en toda la regla.

DRAGON BALL Z

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PLAY AGAIN RETRO Reviews



Hay personajes y series que nunca pasan de moda, y quizá el ejemplo más claro y evidente de esto sería **Dragon Ball**, que recientemente ha vuelto con más fuerza que nunca con una nueva serie de animación y un nuevo manga (bastante mejor el manga que la serie, por cierto) que continúa las aventuras del bueno de Goku allí donde **Dragon Ball Z** lo dejó hace ya la friolera de casi 25 años. Como es lógico, un personaje con un pasado tan rico y con una tradición tan ilustre (especialmente en Japón, de donde han salido la práctica totalidad de los juegos basados en la franquicia) como es Goku y su galería de secundarios, ha estado inevitablemente sujeto a una constante revisión en el mundo del videojuego, y nos ha estado visitando de forma más o menos constante en todas las consolas habidas y por haber desde hace ya mucho, demasiado tiempo.

Hoy vamos a recordar un juego que nos dejó huella, no por sus excelencias técnicas (que no tenía demasiadas), sino más bien por el impacto sociológico que causó en su día, por aquello de saber estar en el sitio y en el momento adecuado. Me refiero al primer **DRAGONBALL Z** para la **Super Nintendo**, titulado **Dragon Ball Z Super Butoden** y que aquí llegó cuando la fiebre por Goku y compañía estaba en toda su pompa, allá por 1993. A la mayoría de los fans de la serie nos sirvió para descubrir cómo terminaba el arco argumental que aquí en España se quedó inacabado (problemas absurdos con la censura en TV entre otras cosas), y también para descubrir que no hacía falta gastarse las casi 15.000 pesetas de aquellos tiempos (entre cartucho original japonés de importación más el adaptador para nuestra consola PAL) que costó la broma, para darse cuenta de que ya teníamos en casa un juego de lucha infinitamente mejor que éste, que era el **Street Fighter II**, claro está.

Sin embargo, de alguna manera supimos justificar todos sus defectos y se lo perdonamos todo porque, qué demonios, oye, eran **Goku y Vegeta** y **Piccolo** tirando rayos y aquello ya nos ponía tontos perdidos

El plantel de luchadores era bastante corto, aunque la cosa se ponía algo más interesante si hacíamos un truco basado en una combinación de botones para desbloquear a cinco personajes "ocultos" de inicio, el ritmo de los combates era muy lento, el scroll desastroso, y la jugabilidad muy limitada. Tampoco tenía unos gráficos de relumbrón, pero eh, salía **Vegeta** transformado en Súper Saiyan y...¿pero qué ven mis ojos?...¿El pequeño **Son Gohan** también es un Súper Saiyan, y encima superando a su padre y derrotando al malvado Célula en el combate final?...Pues sí, aquí lo de menos eran las virtudes técnicas del juego, lo importante era que te destripaba el final de la serie y que tenías ahí a todos tus personajes favoritos y sus ataques más emblemáticos, incluyendo algún cameo sorpresa si jugabas usando a unos personajes determinados para vencer en el modo Historia. Eran otros tiempos, tiempos en los que una licencia apetitosa como Dragonball no necesitaba necesariamente sustentarse en un gran juego, simplemente funcionaba porque era Dragonball y se lo perdonábamos todo. Ha envejecido bastante mal, intenta jugarlo ahora y entenderás a qué me refiero. Pero bueno, pese a todo, seguirá ocupando un puesto honorífico en nuestro recuerdo.

Robocop, la placa arcade original de Data East, es una de las razones por las que nos gustan los videojuegos, y uno de los motivos por los que amamos las recreativas. No importa cuántas veces lo hayas jugado, no importa que ya se hayan escrito ríos de tinta sobre este juego, ni siquiera importa que nada de lo que te vamos a contar en las siguientes líneas sea nuevo para ti, todo da igual porque independientemente de todo lo anterior vas a seguir volviendo a jugarlo y a sentir en cada partida que vuelves a ser un niño al que le palpita el corazón cada vez que escucha la pistola de Robocop escupiendo fuego y masacrando delincuentes.

Robocop es una de las mejores recreativas de la historia, una de las licencias cinematográficas mejor aprovechadas y un juego casi perfecto que se adelantó a su época en muchos aspectos para hacernos vivir una aventura y una experiencia única. Su dificultad era alta, muy alta, como la de los buenos arcades, qué demonios, lo que querían era desplumarte rápido y mandarte a casa, pero ahí estabas tú para demostrar que esta vez, quizá (sólo quizá) ibas a ser capaz de avanzar un poco más lejos y derrotar de una vez por todas a ese maldito ED-209 que se llevó tu paga semanal en más ocasiones de las que quieres admitir.

Los gráficos siguen quitando el hipo más de 30 años después, el nivel de detalle es a veces abrumador (esos brillitos y los reflejos en la armadura de Robocop mientras camina), las voces digitalizadas sacadas directamente de la película («Thank you for your cooperation», «Don't move, creep!») que te ponen la carne de gallina y esa banda sonora de lujo del maestro Basil Poledouris metida con calzador amenizando el show y proporcionándole tintes absolutamente épicos a la partida, todo en suma hace que jugar a Robocop sea una experiencia inolvidable, tanto da si te mataron mil veces en las primeras fases en el bar de tu calle o como si veinte años después fuiste capaz de llegar al final gracias al MAME y a continuar quince veces (a mi no me engañas). Hagas lo que hagas y pase lo que pase, sabes que acabarás volviendo a Robocop, porque es mucho más guay que tú, mucho más fuerte que tú y dispara más rápido y mejor que nadie. De acuerdo, hay juegos mucho mejores, pero ninguno de ellos te ha hecho desear ser el protagonista. Ahora ven y dime que nunca has querido ser como Robocop, por lo menos cuando eras niño. Si no has sentido un cosquilleo extraño leyendo todo este reportaje especial sobre Robocop, es que una de dos, o no has tenido infancia, o has estado fuera del planeta Tierra los últimos 30 años. En cualquier caso ahora entiendes porqué nos gusta tanto Robocop y porqué su historia irá siempre de la mano de los videojuegos.

No huyas...Vivo o muerto, usted vendrá conmigo.

En una época en la que todo era mucho más sencillo y más inocente, llama poderosamente la atención que un juego tan simple (en apariencia, como ahora veremos) tenga ese magnetismo y esa capacidad de adicción que raramente se ha logrado igualar en un juego de fútbol (ni en ningún otro tipo de juego, dicho sea de paso). Haciendo honor a la frase que dice que "menos es más", **Tekhan World Cup** nos ofrece lo que promete de forma directa y sin tonterías: fútbol, Copa del Mundo, Selecciones Nacionales, goles. Y poco más. Por no tener, los equipos no tienen ni el nombre de los países que supuestamente representan por sus colores, por mucho que la mayoría de nosotros soñáramos con que el "Red Team" fuese nuestra querida Selección Española, por aquello de la camiseta roja. Pero qué queréis que os diga, ni falta que le hacía tanta licencia ni tanto fotorealismo en los gráficos. Qué demonios, por no tener, no tenían ni cara, porque la vista era cenital, la cámara seguía el partido desde arriba, algo súper original en aquellos tiempos y que salo en contadas ocasiones (**Kick Off, Sensible Soccer**) no se ha vuelto a ver en un juego de fútbol. **Tekhan World Cup** es hijo de su tiempo, a mediados de los años 80 todo era muy rápido y muy loco, aquí lo importante era meter goles y dejarse de zarandajas, olvídate de los (cada vez más) complicados controles de los grandes juegos de fútbol de hoy en día (¿alguien ha dicho **Pro Evolution Soccer**?), aquí todo se hacía con dos botones: uno para chutar y para robar el balón al rival, y otro para hacer una potente bolea que manda el balón a la otra punta del campo. El portero era semiautomático (bueno, a veces hacía lo que quería), y el control de los jugadores de campo era muy sencillo, en todo momento estaba claro quién tenía la posesión de la pelota.

Velocidad y diversión sobre todo lo demás. Nada de estrategias, nada de complicaciones, nada de sustituir a los jugadores, nada de usar formaciones diferentes, ni condiciones climatológicas cambiantes: aquí siempre estaba soleado y todo era diversión, exactamente igual que en nuestros recuerdos de la infancia.

La curva de dificultad era casi perfecta, empezando por ese lamentable Blue Team del primer partido al que no era extraño meterle casi 20 goles hasta llegar a la final, donde era realmente difícil ganar por más de 1 a 0 (¡aquellos tíos corrían que se las pelaban!). Meter un gol en **Tekhan World Cup** era relativamente sencillo, casi siempre trazando una diagonal que acababa en golazo ajustado al palo que el portero rival (malísimo el primero y un auténtico perro del infierno el último) no alcanzaba a parar, o directamente chutando recto y pegado a la escuadra. Casi siempre entraba. Era un verdadero placer estético ver la pelota entrar en la portería, a veces (gracias a un pequeño bug), hasta rompías la red de la portería y la pelota salía por fuera, como si de un capítulo de Benji y Oliver se tratara. Espectacularidad, sencillez, y por encima de todo, diversión. El mueble arcade también era diferente, y es que a diferencia de la versión estándar con pantalla vertical, había una versión plana con pantalla horizontal especialmente diseñada para el disfrute absoluto de dos jugadores, uno de sus puntos fuertes. Los piques entre amigos eran antológicos, hasta el punto en que alguna vez a más de uno que yo me sé lo echaron del bar donde estaba jugando por escandaloso a la hora de celebrar los goles.

Si jugaste en su día a **Tehkan World Cup**, de vez en cuando siempre acabas volviendo a él, y si aún no lo has probado, ya estás tardando.

PLAY AGAIN RETRO Reviews

Como ya hemos comentado en alguna ocasión, a menudo las historias que hay detrás de los videojuegos suelen ser tanto o más interesantes que los propios juegos. La historia que os traemos hoy en las Retro Reviews de Play Again es una de ellas: Señoras y señores, damas y caballeros, bienvenidos al circo de los horrores y las rarezas. Con todos ustedes...

Resident Evil 1.5

El mismo título de este juego (algunos dirían que no llega a tal, es más bien una beta inacabada) ya puede ofrecer varias pistas de por dónde van los tiros. No se trata de una versión extendida del Resident Evil original ni tampoco de una edición del director ni nada por el estilo, se trata ni más ni menos que del juego que tendría que haber sido Resident Evil 2 pero que al final no fue. Por todos es sabido que Resident Evil 2 es, muy probablemente, el mejor o uno de los mejores capítulos de toda la saga, pero lo que quizá no tanta gente sepa es que hasta llegar a la versión final que todos hemos disfrutado en casa hubo varios prototipos que se quedaron por el camino, algunos de ellos llenos de detalles más que interesantes y que desafortunadamente estaban destinados a quedarse en el cajón del olvido o, aún peor, ser borrados para siempre una vez que se descartaron o fueron cancelados durante su fase de desarrollo. Pero hete aquí, fíjate tú por dónde, que un grupo de fans de la saga se hicieron con una beta inacabada de Resident Evil 2 en la que se dejaron el código abierto y era incluso posible jugarlo con ciertas limitaciones. Evidentemente, y por ser un producto inacabado, estaba lleno de bugs, glitches y fallos de todo tipo. Pero, más curioso aún, una vez que Resident Evil 2 maravilló a medio mundo, todos se preguntaron qué hubiera pasado si aquél prototipo inacabado hubiera visto la luz.

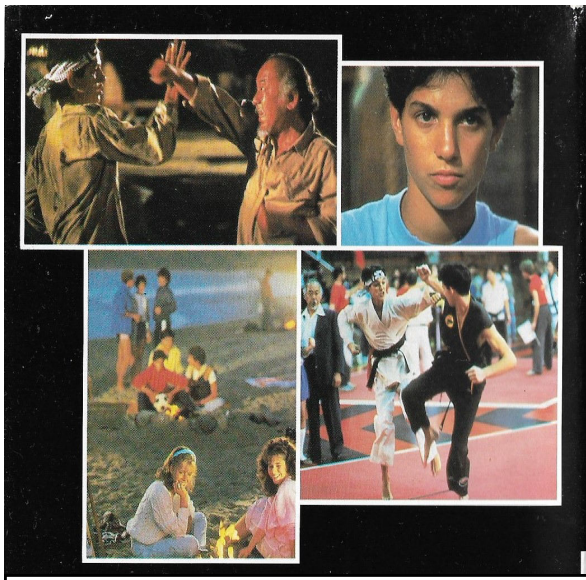
Y aquí es donde aparece Resident Evil 1.5, un juego (o mejor, un capítulo perdido de la saga) en el que gracias a la labor más oficiosa que oficial (aunque llegó a contar con el apoyo de varios trabajadores de la propia Capcom) de un grupo de aficionados con conocimientos de programación, vio la luz en Internet y por fin estuvo disponible para poder descargarlo y jugarlo tirando de un emulador de Playstation o incluso en la propia consola mediante su correspondiente modificación pirata. También puedes jugarlo en PSP y resulta bastante curioso y disfrutable, sobre todo si eres muy fan de los Resident y sabes perdonarle sus numerosos fallos y problemas, que los tiene, y muchos. En cualquier caso no deja de ser toda una rareza y una pieza de coleccionista para completistas, incluyendo detalles curiosos como una protagonista que finalmente fue cancelada y sustituida por Claire Redfield en la versión final, y varios detalles y giros argumentales que te harán sonreir más de una vez al recordar lo que finalmente pudo verse en Resident Evil 2 y viendo lo que podría haber sido.

Un Resident Evil bastardo y apócrifo que sin embargo te hará disfrutar si eres de los que como yo echas de menos el desarrollo de los juegos clásicos de PS1. La nostalgia y el valor sentimental te harán elevarlo hasta los altares de las entregas canónicas de la saga.

REGRESO AL VIDEO CLUB

Volvemos un mes más a nuestra sección multimedia más ochentera y dicharachera, en esta ocasión repasando una "película" (no lo es, ahora te lo explico) que hizo furor en España allá por la primera mitad de los años 80, en pleno despegue y auge de los videoclubes, aquellos míticos templos de arte y cine que por desgracia ya están en vías de extinción (si es que aún queda alguno). Se trata de "**Spider-Man, El Hombre Araña**", la primera adaptación en imagen real del famoso superhéroe de **Marvel** a la gran pantalla. Lo curioso es que aquí nos vendieron el invento como si fuera una película (entre otras cosas, de ahí su aspecto cutre y de bajo presupuesto, porque efectivamente lo era), cuando en realidad se trataba del episodio piloto de 90 minutos de duración de la serie de televisión que en 1977 Marvel produciría para la CBS Network. La serie original tenía 13 episodios (14 si contamos como doble el episodio piloto) y aquí en España pudimos ver hasta tres películas de nuestro amigo arácnido recopiladas en sus respectivas cintas de VHS camufladas como largometrajes, cuando en realidad y como ya hemos dicho se trataba de episodios que se continuaban de la serie original. Seamos sinceros: a nosotros todo aquello nos daba igual, éramos felices viendo a Spiderman en la gran pantalla y nuestra imaginación desbordante de niños nos hacía suplir las carencias técnicas del film, para nosotros aquél Spiderman era perfecto, espectacular y maravilloso, y a nadie le importaba un pimiento que los efectos especiales fueran de auténtica risa, que los actores fueran un poco mediocres y que la telaraña de nuestro Spiderman fuera aquí una extraña cuerda blanca que salía disparada de un lanza redes que parecía más un reloj hortera que otra cosa. Eran otros tiempos, no existía la animación por ordenador y los efectos especiales se limitaban al ingenio del cámara y a un par de bombas de humo. No había medios pero sí toneladas de ilusión y ganas de hacer las cosas bien.

El guión era un poco cutre, y una vez contado el origen del protagonista nos contaban historias un tanto mediocres que por supuesto no estaban a la altura de lo que leíamos en aquellos míticos tebeos ilustrados magistralmente por John Romita. No señor, aquí no esperéis ver a ningún poderoso villano salido del cómic (eso cuesta mucha pasta recrearlo en imagen real), ni esperéis un despliegue de asombrosos efectos especiales. Han pasado muchos años y la película (serie de TV) ha envejecido realmente mal, pero en nuestro recuerdo sigue tan espectacular como el primer día que la vimos en el videoclub y nos la llevamos a casa…Una y otra vez.



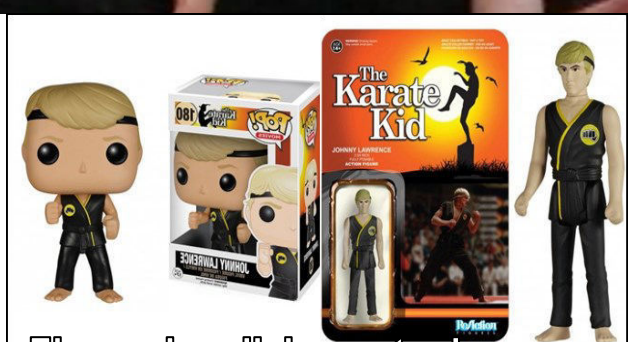
Córdoba. Noviembre de 1984. Cine Isabel la Católica. Cinco muchachos de 10 años salen del cine asombrados todavía ante lo que acaban de ver. Todos hacen la misma postura, intentando imitar el movimiento denominado "patada de la grulla", con el que **Daniel Larusso** se acaba imponiendo en el combate, ante el campeón **Johnny Lawrence**. Es el final de la película "**Karate Kid**". Esa noche, esos cinco muchachos se acuestan soñando con ser el día de mañana un futuro experto en artes marciales y que nunca nadie jamás les tocaría un pelo...Y así crecí, como tantos otros muchos chavales de mi edad, con esa ilusión e idolatrando a Daniel Larusso.

Pero como suele suceder con el paso de los años, al revisionar la película, te das cuenta que una sensación extraña se apodera de tí. La empatía con Larusso se va perdiendo y cada vez que la vuelves a repasar, tus sentimientos van cambiando. Empiezas a ver con otros ojos la historia, ya no sientes esa animadversión inicial hacia los **Cobra Kai** y menos hacia su líder, Johnny. Y llega un momento, en el undécimo visionado de la cinta en el que exclamas...¡Qué coño!!¡¡una mierda para Larusso!!...¡¡el que mola aquí es Johnny Lawrence!!Y de repente, la historia da un giro de 360º grados, empezando a plantearte algunas dudas…

Vamos a ver, vamos a ver, ¿cómo un muchachito flaco y enclenque, con esas piernas desgarbadas, es capaz de convertirse en un maestro de las artes marciales con sólo un par de semanas de entrenamiento? (limpiando y pintando, básicamente). Los Cobra Kai llevaban años, joder, chupando tatami y dojo. Aguantando un régimen de entrenamiento casi espartano y compitiendo en torneos. ¿Esto qué cojones es??¿A quién quieren engañar?.....

Y así, empiezas a analizar la posición inicial y a sentir cierta comprensión por la actitud del Sr Lawrence. Pongámonos en situación: Un tío deportista, guaperas, líder del instituto, campeón de karate…..un día tiene una pelea con su novia, una atractiva rubia. Y cuando vuelve a verla una noche en la playa, se encuentra con que un canijo de otra ciudad, le está pisando el pastel y le chulea delante de ella. Cojones, ¿cómo no le va a soltar la mano?. Y luego encima, el tipo se revuelve y le rompe la nariz. Pues nada, a degüello contra él. Pero es que, el tal Daniel, en vez de estarse quietecito, sigue merodeando a su pava en el instituto y en una fiesta de disfraces, lo pone empapado de agua a traición, jodiéndole el porro. ¿Cómo no le va dar una manta hostias? ¿quién se resistiría a la venganza?. Y encima, llega un octogenario amigo de Daniel, el ínclito **Señor Miyagi** y le revienta a patadas. El colmo de los colmos. Y para rematar la faena, se presentan en el dojo de los Cobra Kai, a pavonearse delante del sensei. Rebobinemos, chico con novia, triunfador, campeón, vida acomodada….y llega un colega a tocarle los cojones delante de su pandilla y a robarle la novia. Para más Inri, era el ojito derecho de sus suegros, los cuales no pueden ni ver a Daniel. Pues claro, ¿cómo va a reaccionar el muchacho?...Y para rizar el rizo, después de lo que lía ella, en **Karate Kid II** nos enteramos de que ha abandonado a Daniel por un jugador de fútbol americano. Sin comentarios.

Y así, llegamos al momento clave de la historia: el torneo de karate. Ahí nos encontramos con que el entrenador (Sr Miyagi), primero: no tiene el título oficial para entrenar y segundo: se cuela en el evento. Seguimos para bingo, ante la lesión de rodilla, le aplica una técnica de fisioterapia no permitida. Y en el combate, se realiza una técnica de ataque prohibida. La patada de la grulla es ilegal y se realizó con la connivencia del árbitro. Ya que, no sólo vimos como pecó de favoritismo al permitir entrar de soslayo en el torneo al Sr Miyagi, sino que en un alarde de parcialidad manifiesta, al principio de Karate Kid II, felicita a Larusso por su triunfo...¿Dónde se ha visto a un árbitro felicitar al ganador?.....¡¡tongo!!¡¡tongo!!¡¡tongo!!...Y encima, ante todo esto, Johnny Lawrence en un gesto de caballerosidad le ofrece la copa a Daniel y le muestra sus respetos. Para descubrirse el sombrero. ¿Sigues pensando que Johnny era el malo?...



El merchandising actual demuestra quién era el protagonista...

Conclusión ante todo lo expuesto……

DEBIÓ GANAR EL SR LAWRENCE, CIPOTE. EL ERA EL CAMPEON. EN EL FONDO, TODOS QUERIAMOS SER JOHNNY Y PERTENECER A LOS COBRA KAI…Ese es el auténtico sentido de la cinta y lo que subyace en ella..….Años después, descubrimos quién fue el verdadero protagonista de la película y el real "Karate Kid". Una muestra de ello, es que las posteriores secuelas en las que ya no aparecía él, fueron un auténtico fracaso en crítica y taquilla. Faltaba el auténtico campeón, estaba claro. Bueno y sin más que añadir, un saludo y hasta la próxima revisión ochentera…….

PD: cómo anécdota a reseñar, actualmente se ha estrenado una serie que relata el reencuentro de Larusso y Lawrence treinta y cuatro años después. El nombre de la serie lo dice todo: "**Cobra Kai**". A buen entendedor, pocas palabras bastan …..

REPORTAJE ESPECIAL

PLAY AGAIN

La saga RESIDENT EVIL en Playstation

Qué duda cabe de que **Resident Evil** ocupa un puesto de privilegio en las preferencias y los gustos de todo buen aficionado a los videojuegos, y también está bastante fuera de lugar el cuestionarse su importancia y su peso específico dentro de la industria. Evidentemente y por méritos propios, la saga se ha ganado su prestigio a base de evolucionar constantemente y reinventarse una y otra vez para mantenerse candente. Hoy echamos la mirada atrás y retrocedemos en el tiempo para recordar y rendir tributo a las primeras entregas de la saga, los juegos que lo empezaron todo y que revolucionaron un género. Nos referimos, claro está, a los **Resident Evil** para **PlayStation** que tantas alegrías (y sustos) nos dieron en la segunda mitad de los años 90, en rápida sucesión desde 1996 hasta el 2000. Luego vendría Code Veronica para las consolas de 128 bits, pero eso ya es otra historia. Recordemos cómo empezó todo en 32 bits…

RESIDENT EVIL (1996)

Sega Saturn, PlayStation

La entrega original, el juego que lo empezó todo. Aquí la traducción occidental de **Biohazard** es quizá la única entrega en la que tiene sentido por aquello de la atmósfera opresiva que se recrea dentro de la mansión, y por la fauna que habita la estancia: maldad pura, irracional y reconcentrada. Zombis (muy pixelados, eso sí) que no acaban de dar miedo por el tema de la tecnología de aquellos tiempos, que no daba para más, pero que eran un auténtico incordio, más que nada porque en este primer Resident Evil todavía no se había puesto de moda en la saga esa molesta costumbre de proporcionarte munición como para hundir el Titanic. Aquí el verdadero terror consistía en darte cuenta de que no tenías balas suficientes para abrirte camino entre tanto bicho y tanto zombi, más que nada. Como juego era realmente novedoso y su propuesta supuso toda una revolución y un soplo de aire fresco en los videojuegos, hasta el punto de inaugurar un nuevo género: el **survival horror**. Aquí lo importante era sobrevivir, el cómo lo hicieras dependía de ti. Con la perspectiva que da el paso del tiempo podemos entender mejor hoy en día que realmente se trataba de un juego que se adelantó varios años a su tiempo, si bien se vio algo perjudicado por las carencias tecnológicas de las plataformas disponibles en aquellos tiempos. Los gráficos no soportan ninguna comparación con entregas posteriores, y la dificultad estaba descompensada. Sin embargo el concepto del juego era genial, y por eso abanderó toda una generación de grandes juegos y se ganó su puesto de privilegio en la historia de los videojuegos, inaugurando una prolífica y exitosa saga que llega hasta nuestros días y que no tiene pinta de terminarse pronto.

(1997)
PlayStation

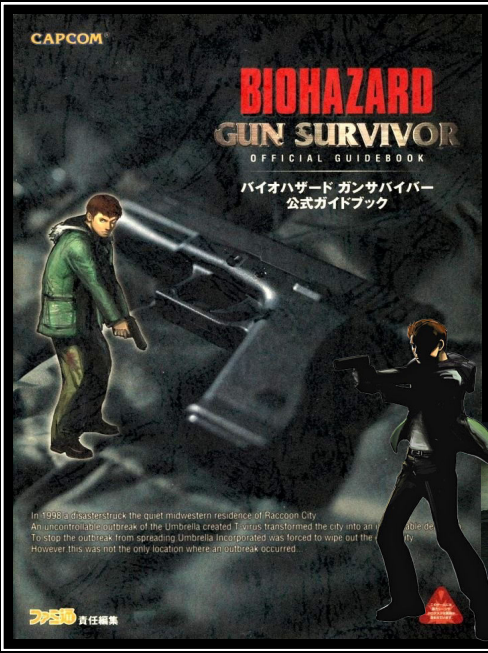
La versión mejorada del Resident Evil original. Al poco tiempo de salir la primera entrega, dos cosas se hicieron evidentes: una, Capcom tenía un nuevo caballo ganador entre sus manos, y dos y más evidente aún, el juego necesitaba algunos parches urgentes para pulir un producto que ya era brillante pero que podía serlo aún más. Se añadieron varias modificaciones: nuevas y mejoradas escenas de video, se suavizó levemente la dificultad, se mejoraron algunas texturas y por último, se hizo compatible con la vibración del mando **Dual Shock** de la PlayStation, lo que hacía aún más inmersiva la experiencia. Ah, y por último, pero no por ello menos importante, se incluía una demo del inminente
Resident Evil 2 que te permitía jugar 10 minutos...Solo por esa ventaja añadida ya hubo mucha gente que se hizo con una copia del juego.

(1997-2013)
PlayStation

La historia de **Resident Evil 1.5** es cuando menos curiosa, ya te la hemos contado unas páginas más atrás en este mismo número de Play Again. No llegó a terminarse y desde luego la beta jugable que circula por las redes no llega a tener entidad ni coherencia como para constituir un juego propio, pero sirve para hacerse una idea de lo que podría llegar a haber sido el Resident Evil 2, con el que comparte muchas características pero con el que también tiene numerosos puntos de divergencia. Es realmente un anteproyecto inacabado, pero un grupo de fans consiguió terminar la beta abierta abandonada por Capcom y lanzó en 2013 una versión jugable que se puede descargar de Internet y lo rescató del olvido. Si eres capaz de perdonarle sus evidentes defectos y agujeros argumentales, te puede llegar a gustar.

(1998)
PlayStation

Para muchos, el mejor capítulo de toda la saga, no solo de las entregas de PlayStation 1. Además fue el juego que sacó del armario a toda una legión de jugadores que habían colgado el mando y por diversos motivos se habían alejado del mundillo de los videojuegos durante años. Acompañó al boom de la PlayStation 1, convirtiéndose en un auténtico éxito superventas que abanderó a todos los juegos de su generación. ¿Cómo puedes mejorar algo que ya es de por sí realmente grande?...Esta fue la pregunta que se hicieron en Capcom y que tuvieron mucho cuidado a la hora de dar respuesta con acierto. Lo que se hizo para dar con la clave fue introducir a un nuevo protagonista con el que fuera más fácil identificarse, un policía novato que llegaba y se metía de cabeza en medio de la pesadilla del holocausto zombi sin comerlo ni beberlo, la localización del juego original se amplió de una mansión a todo un pueblo, Raccoon City, que ahora sí teníamos la oportunidad de recorrer y de recrearnos con los mil y un detalles de sus cuidados escenarios. Se amplió la duración de la aventura original de manera significativa, más aún introduciendo un gancho genial que conectaba las dos historias que se narraban en paralelo en sus 2 discos y que entrelazaba las escenas de video y los eventos que se iban desgranando hasta conformar una sola historia magnífica y en la que todo encajaba con la precisión de un cirujano, y que podía extenderse hasta cerca de 20 horas si jugabas los dos discos dos veces seguidas...Solo así podías descubrir el verdadero final del juego y averiguar el destino final de sus protagonistas. Si tuviéramos que destacar algo por encima de todo lo demás que hace a Resident Evil 2 un juego genial, quizá sería su ambientación y su capacidad para recrear una verdadera película de terror a pesar de las carencias técnicas solventadas con toneladas de imaginación y buen hacer. Un juego de 10 sobre 10, es tan bueno como todo el mundo te ha contado. O más aún. Haz caso a tus mayores. Si no jugaste a esta maravilla en su día, hazte con él ahora mismo.



RESIDENT EVIL SURVIVOR

(2000) PlayStation

Se llevó palos de todos los colores y lo pusieron a parir, pero la verdad es que nadie supo entender este juego ni su propuesta, totalmente diferente a las dos entregas anteriores de la saga. Ni siquiera era realmente un Resident Evil canónico, por así decirlo, sino más bien una aventura aparte inspirada en el universo de sobra conocido por todos, pero ante todo se trata de un juego pensado para jugarlo con pistola. No resiste la comparación con ninguno de sus antecesores, pero es que en Capcom tampoco pretendían otra cosa. Se trata de una aventura bastante corta que puedes acabarte en poco más de dos horas, con un control algo extraño que resulta raro si lo juegas con el mando y aún más raro e incómodo si lo juegas con la pistola, porque no se trata del típico juego de pistola sobre raíles, aquí hay que moverse, correr, apuntar, recoger objetos y hacer de todo mientras disparas. Es como jugar a un Resident Evil en primera persona, con unos gráficos muy malos (incluso para ser de PlayStation 1) y con un control bastante deficiente. Es un híbrido extraño que no supo contentar ni a los que buscaban un Resident Evil convencional ni a los que buscaban un juego de pistola. Una rareza incomprendida solamente recomendable para los muy fanáticos de la saga.

La culminación de la saga en PlayStation , y el último en ver la luz en esta plataforma antes de dar el salto cuantitativo y cualitativo a los 128 bits (Aún vendría **Resident Evil Survivor** un año después, pero como ya hemos dicho aquello fue más un experimento que otra cosa). En cierto modo supone a la vez el punto y final de la saga en cuanto a que se cierra un arco argumental, y al mismo tiempo supuso también el fin de una era, la conclusión y el cierre de los Resident Evil tal y como los conocíamos. **Code Veronica** en Dreamcast un año después supuso un giro tan drástico en todos los sentidos y un salto cualitativo tan grande, que realmente **Resident Evil 3** puede considerarse como el último juego 100% leal al concepto original de la saga. Es, de lejos, el Resident Evil más maduro y redondo de la saga original, tiene lo mejor de las entregas anteriores y nada de lo peor. Técnicamente es el más conseguido, y forzó el hardware de la PlayStation 1 hasta cotas pocas veces antes alcanzadas. Es tan bueno que su conversión a Dreamcast años después no aportó ni mejoró casi nada a lo que puede verse aquí. Claramente inspirado en Terminator, el super zombi **Némesis** no deja de perseguirnos una y otra vez durante todo el juego, aunque lo tumbes una y otra vez siempre acaba volviendo a por ti. La sensación de huir y tener que resolver acertijos por el camino mientras sientes el aliento fétido de Némesis en la nuca es algo difícil de explicar, absolutamente aterrador sin recurrir a grandes artificios ni prodigios de la técnica. Cronológicamente se sitúa 24 horas antes de Resident Evil 2, y tras un interludio a mitad del juego más o menos, damos un salto hasta 24 horas después del anterior, lo que hace que podamos asistir con asombro al destino final de Raccoon City y al cierre, como decimos, de un arco argumental absolutamente redondo y genial al que nunca nos cansamos de jugar. Volverás a las calles de Raccoon City una y otra vez, intentando agotar las posibilidades de este auténtico juegazo, intentando probar cosas nuevas y rutas diferentes a cada partida. Para mejor o peor, según a quién se le pregunte, lo cierto es que la saga de Resident Evil nunca volvió a ser la misma...

REPORTAJE ESPECIAL PLAY AGAIN

Los 20 mejores juegos de FUTBOL

El fútbol y los videojuegos llevan ya de la mano un largo camino recorrido, prácticamente desde los inicios de la industria del entretenimiento electrónico. Fútbol y videojuegos han llegado a ser como dos caras de una misma moneda que no deja de girar una y otra vez, refinándose y perfeccionando la fórmula en busca del simulador definitivo, el fútbol total que quizá algún día consiga transmitir en nuestras consolas la sensación de correr detrás de una pelota y chutar a puerta. Hasta que ese juego de fútbol definitivo llegue, hoy echamos la vista atrás y repasamos la historia del fútbol más retro a través de 20 títulos imprescindibles.

Nadie mejor para romper el hielo (y las redes de la portería rival) que el mismísimo **Oliver Aton**, más conocido por tierras niponas como **Capitán Tsubasa**. El eterno amigo de **Benji** ha protagonizado decenas (literalmente) de juegos de fútbol a lo largo de los años y para multitud de consolas, pero en 2006 protagonizó el que muy posiblemente sea su mejor juego. Aquí en España, tan listos como siempre y con la visión comercial de un simio, nadie tuvo las luces suficientes (ni el valor) como para traducirlo, por lo menos al Inglés, y traerlo a nuestras **PlayStation 2**, plataforma para el que fue programado de manera exclusiva. Todo el universo de **Oliver y Benji** está aquí perfectamente recreado, con todos sus personajes y sus tiros y técnicas más emblemáticos.

El juego es una rara mezcla de RPG por turnos y juego de fútbol, en el que para progresar en el modo historia es clave el gestionar tus jugadas en el momento oportuno y pensar bien cómo y dónde soltar tus ataques especiales.

No es apto para los que no sean fans de Tsubasa, eso sí. Y por supuesto, al estar en japonés te costará un poco hacerte con su control y su sistema de juego. Pero si te gusta el fútbol, te gusta Oliver y Benji. ¿Quién no ha intentado alguna vez hacer la Catapulta Infernal en el recreo...? Pues eso.

Ahora que no nos escucha nadie, podemos decir que **Emilio Butragueño Fútbol** era la conversión oficiosa (que NO oficial) del Tekhan World Cup, una recreativa de Tecmo que también está en esta lista y de la que luego hablaremos. Todo un ejemplo de cómo hacer las cosas con el arte y la picardía típicas de España para evadir los derechos de autor: el juego es, en esencia, el Tekhan World Cup, pero sin "modo historia" y centrando la propuesta en las partidas para dos jugadores. Nos sigue pareciendo un gran juego con personalidad propia, y para grandes, las ventas que consiguió y los beneficios que generó. Un pelotazo total.

Dos en uno: **Tecmo World Cup 90** y **EURO League**. La placa original ya era una maravilla: frenético, difícil y muy arcade. Pero si a esto le añadimos la picaresca italiana y modificamos el juego para convertir las selecciones nacionales del título original en equipos europeos, entonces el espectáculo está garantizado. Era lo más parecido a jugar la Champions League en aquellos tiempos, toda una novedad y un inteligente golpe de efecto. Y es que poder jugar con el Real Madrid, el Barcelona y hasta con el Atlético de Madrid en una recreativa en aquella época no tenía precio.

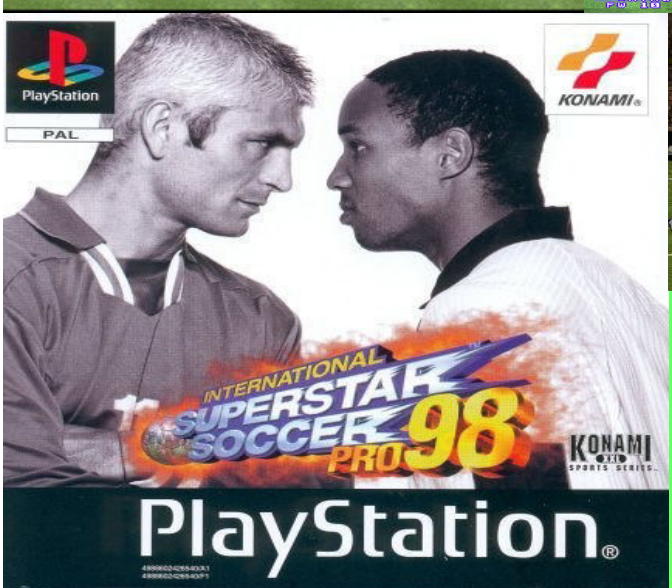
FIFA

El eterno rival del Pro Evolution, rivaliza con éste hasta el punto de haber establecido en los últimos años una dicotomía similar a ser del Madrid o del Barcelona o ser de derechas o de izquierdas. No se puede ser de los dos, hay que elegir. **FIFA** tiene todas las licencias del mundo, habidas y por haber, pero durante años estuvo a la sombra del Pro Evolution, que tenía el mejor y más divertido sistema de juego que se había visto en consolas. Uno de los defectos que más frecuentemente se le han achacado al FIFA es que podías ganar por 21 a 0 sin demasiada dificultad, y es verdad. O por lo menos lo era. Por fin alguien se dio cuenta de que eso no era creíble y que en el fútbol de verdad semejante marcador sería ridículo y además imposible. Hoy en día FIFA ha ido mejorando y creciendo con cada entrega, hasta destronar a su rival y ocupar, con todo merecimiento, el número 1 en el ranking de superventas anuales y está reconocido como el mejor juego de fútbol del mercado. Personalmente me sigo quedando con el Pro Evolution, pero eso son manías mías.

No contentos con pegar el sablazo todos los años con una nueva entrega (prácticamente igual a la de todos los años, eso sí. Es algo que nunca entenderé), en Electronic Arts pensaron que sería un buen negocio ampliar la familia sacando otro juego más anualmente, aunque cambiando el tono y las mecánicas de forma importante. La franquicia hermana de FIFA lleva por nombre FIFA STREET, y es todo un invento: partidos con un tono pretendidamente arcade, donde prima la rapidez y la diversión sobre la simulación, jugadores reales con un aspecto que ha ido tendiendo progresivamente a la caricaturización y la parodia con cada entrega, y en el que equipos de hasta 5 jugadores se enfrentan siempre en escenarios urbanos sin demasiadas reglas ni complicaciones. Si añoras aquellas pachangas en la calle con tus amigos en las que la portería estaba hecha con montañas de sudaderas apiladas, éste es tu juego.

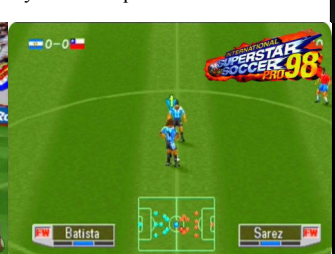
Un intruso en la lista, por dos motivos: no es un juego de ordenador ni de consola, y tampoco es un juego de fútbol al estilo tradicional. De hecho, aquí no hay partidos de fútbol ni siquiera equipos rivales. ¿Entonces, qué hace esto aquí?, se preguntará más de uno. Bien, pues está aquí porque sencillamente no vas a encontrar un juego de fútbol para tu teléfono móvil más adictivo que éste. El planteamiento es básico: chuta a puerta y mete gol. Ya está, así de simple, y así de divertido. El portero rival no te lo va a poner fácil, pero con el simple desplazamiento de tu dedo por la pantalla táctil de tu teléfono móvil lograrás chutar con efecto hasta que metas mil y un golazos por la escuadra o por donde te de la gana. Suena fácil pero no lo es. La cosa se va complicando y el portero rival va subiendo de categoría poco a poco. El modo misiones es pura droga. Llegará a obsesionarte y a arruinar tu vida social, te lo advierto. Venga, deja de leer y descárgalo ya. Encima es gratis.

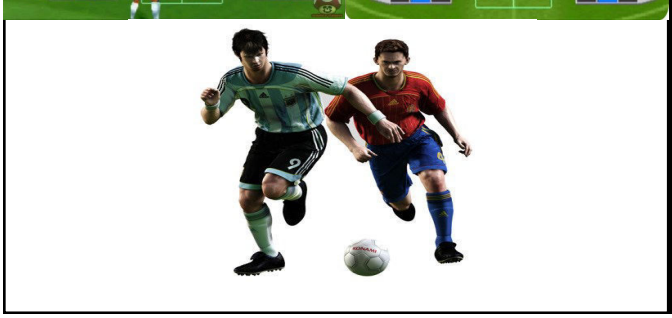
Todos aquellos incondicionales del bendito **Pro Evolution** deben saber que el verdadero germen de la saga estaba aquí, en esta joya de **Super Nintendo** que no solo era el mejor juego de fútbol de su época sino que además fue el inicio de lo que hoy en día conocemos como Pro Evolution Soccer. Konami se sacó de la manga un genial juego de fútbol de selecciones nacionales con nombres falsos y sin ninguna licencia (ni falta que hacía) pero con una jugabilidad a prueba de bombas. Se había dado el primer paso hacia la gloria absoluta. Aún había muchas cosas que pulir, obviamente, pero ya teníamos aquí un juegazo de fútbol al que no había que perdonarle nada y del que no había que avergonzarse. Divertido, rápido, completo, ambicioso y original. Ha envejecido regular, pero nosotros aún peor.



Un curioso experimento futbolístico que figura en esta lista por su originalidad: a diferencia de todos los demás, la propuesta de **Libero Grande** pasa por asumir el rol de un único jugador al que controlamos en el puesto de líbero, es decir, no tiene un papel delimitado como defensa o delantero, sino que campas a tus anchas por la cancha pidiendo el balón, abriendo huecos, distribuyendo el juego y asistiendo a tus compañeros cuando la ocasión lo requiera. Es lo más parecido que puedes encontrar a jugar en la vida real, porque la perspectiva es exactamente la misma: en todo momento ves lo que tu jugador está viendo, casi siempre alejado de la acción y tan solo ocasionalmente asumiendo el protagonismo y chutando a puerta, por ejemplo. Es raro, pero nadie puede negarle su originalidad.

La evolución natural del fenómeno iniciado en Super Nintendo. A los más viejos del lugar no nos sorprendió que cuando la PlayStation 1 empezó a despuntar, los amiguetes de Konami se acordaran del bombazo del **International Superstar Soccer** y trataran de trasladarlo a la nueva reina de las máquinas de videojuegos. El resultado fue uno de los mejores juegos de fútbol de todos los tiempos, no solo del extenso catálogo de la PS1. La potencia de la consola de Sony nos permitía elegir entre varias perspectivas de juego diferentes, todas ellas perfectamente calibradas y muy jugables, un montón de selecciones nacionales (aún sin licencias de ninguna clase) y eso sí, la mejor jugabilidad y la mejor física de un balón de fútbol que se había visto hasta la fecha. El invento ya empezaba a oler al **Pro Evolution** que todos amamos. Tan solo hacía falta un poquito más de tiempo para perfeccionar la fórmula, pero su espíritu ya estaba aquí.



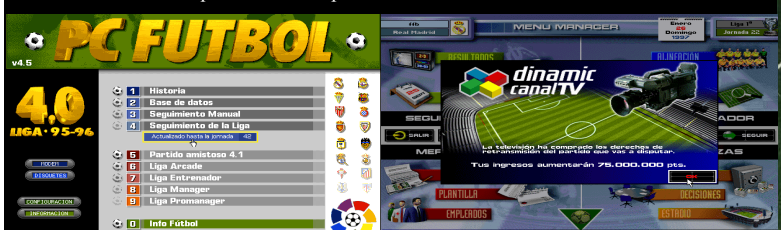


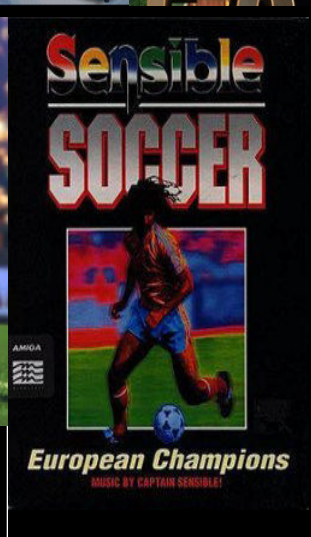
Siempre hubo grandes juegos de fútbol, y **Match Day** es la prueba. En 1984 apenas había nada medianamente decente que llevarse a la boca si eras aficionado al deporte rey, pero tuvo que venir un genio como **Jon Ritman** (más conocido por su juego en perspectiva isométrica de **Batman** y por el **Head Over Heels**) para demostrar que era posible programar un juego de fútbol en ordenadores de 8 bits. Match Day es para mí el padre (o el abuelo) de todos los demás de esta lista, pero sus logros siguen siendo impresionantes aún hoy en día. Multitud de selecciones nacionales donde elegir (eso sí, el rendimiento de todos los equipos era el mismo), ritmo ágil y divertido (si eso falla en un juego de fútbol es que no sirve para nada) y por encima de todo muy entretenido. Perspectiva lateral y gráficos muy toscos, pero a nosotros nos bastaba para creérnoslo.

3 años después del Match Day original, Jon Ritman vuelve a la carga con su secuela, mejor que el anterior en todos los aspectos (como se espera de una secuela), mejorando incluso la física del balón, y se introduce la tridimensionalidad dotando a los jugadores de profundidad y cierto volumen, por lo que se abandona la perspectiva plana y se da lugar al mejor juego de fútbol para 8 bits de su época.

Otro producto hijo de su época. En plena efervescencia de la fama de su protagonista, nuestro querido Michel protagonizó allá por 1989 otro gran juego de fútbol para ordenadores de 8 bits, en el que curiosamente lo mejor y más divertido no eran los partidos de fútbol sino los entrenamientos. Era algo realmente novedoso en aquella época, y para distinguirlo de sus rivales directos se incluyó un completo sistema de minijuegos para entrenar a tu futbolista favorito, desde acrobacias con el balón, hacer regates, tiros a puerta, darle toques a la pelota ,etc...

La enciclopedia oficial de los simuladores de fútbol durante muchos años. Un genial invento patrio que contenía la mayor base de datos que te pudieras imaginar. Como juego tampoco era nada del otro mundo, pero tenías en un solo disco toda la información que se podía desear sobre el fútbol, la liga y sus equipos recopilada de forma práctica y útil. Es una pena que ya no lo saquen, porque muchos aún echan de menos sus estadísticas y sus datos enciclopédicos. Quizá no lo jugaste o no te atrae este tipo de propuesta, pero era el juego favorito de ese amigo un poco pesado que todos teníamos y que era el típico enterado al que le gustaba darte la paliza contándote estadísticas absurdas que se había empollado en el **PC FÚTBOL**.





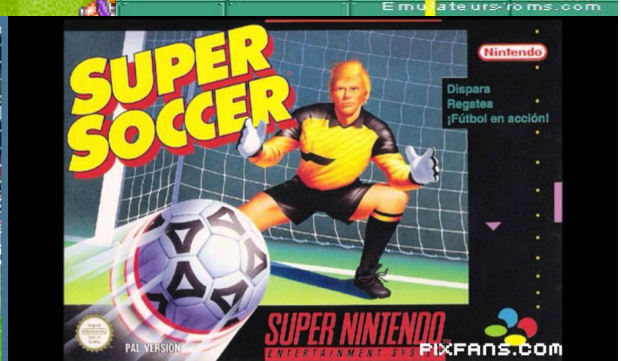
Amado y odiado a partes iguales por toda una legión de jugadores. Este juego es así, o te encanta o lo odias. Según se mire: para mí todo depende de si te gusta o no su característica más destacable, que no es otra que el hecho de que el balón, a diferencia de todos los demás juegos de fútbol del mercado, no se te queda pegado a los pies, sino que está dotado de una física individual que te volvía completamente loco al principio y que era algo difícil de dominar.

Dicen los puristas que una vez que dominabas el **Sensible Soccer** ya no querías otro juego de fútbol, a mí personalmente me pareció injugable y reconozco que no tuve paciencia. Eso de acabar corriendo como los locos por un lado y la pelota por ahí perdida a su bola (nunca mejor dicho) no me acabó de convencer. Lo cierto es que Sensible Soccer inauguró un estilo propio y ahí radica parte de su encanto. Debes probarlo una vez al menos aunque sea por aquello de experimentar algo diferente al resto...

Llevamos hablando de este juego todo el rato casi sin darnos cuenta. Es difícil no hacerlo, y hablar de juegos de fútbol sin referirse constantemente a esta leyenda es algo menos que imposible. Fue el rey absoluto de los juegos de fútbol durante años, hasta que empezó a dormirse en los laureles y acabó destronado por su eterno rival, el FIFA. Se le pueden achacar muchas cosas, entre ellas su inexplicable empeño en no invertir dinero para adquirir las licencias oficiales de una vez por todas, pero de lo que no cabe duda es de que cuando se trata de diversión y simulación, las partidas a dos jugadores son memorables y no tienen rival en ningún otro juego de fútbol. La jugabilidad es única, mil veces imitada pero nunca superada, y aunque es verdad que ha ido perdiendo fuelle con los años y necesita urgentemente un soplo de aire fresco, nos sigue pareciendo genial. En la era de la PlayStation 2 no había nada igual

Fútbol futurista, agresivo y sin concesiones. Puro arcade con el espíritu del mejor SNK, de cuando NEO GEO era la reina de las recreativas. Una auténtica locura futbolística sin ningún sentido del ridículo que sin embargo engancha como el pegamento. Jugadores de "fútbol" con armaduras, cohetes repulsores para saltar y espinilleras robóticas para chutar la pelota metálica y hacerla arder. Literalmente. Ni Benji y Oliver soñaron con semejante exageración futbolera. Para disfrutarlo sin prejuicios. No apto para todo el mundo, eso sí. A los macarras de tu barrio les encantaba.

Otra joya de SNK que supone la culminación de la saga **Super Side Kicks**, no solo es la mejor entrega de la serie sino la más completa y la más revisada. Lo has podido jugar con sus múltiples versiones, siendo NEO GEO CUP 98 la más extendida. Gráficamente era y sigue siendo espectacular, entra por el ojo con facilidad y está diseñado para que resulte muy vistoso y muy llamativo, gracias además a sus frecuentes secuencias de video que ilustran y adornan los momentos clave del partido. La jugabilidad es arcade 100%, pura diversión directa y sin complicaciones, no busques alardes ni florituras propias de simuladores ni experimentos raros, aquí todo está pensado para que disfrutes del fútbol más frenético y desafiante que puedas imaginar. Uno de mis favoritos y muy posiblemente un firme candidato a ser el típico juego que me llevaría a una isla desierta si solamente pudiera llevarme uno.



Toda una proeza técnica de su época y un alarde de inteligencia y buen hacer por parte de sus programadores. El primer juego de fútbol para el cerebro de la bestia de Nintendo acabó siendo también uno de sus mejores juegos. Con una cámara situada a espaldas de nuestro portero (algo absolutamente original y nunca visto hasta entonces) y un efecto de zoom bastante bien conseguido, sobre todo teniendo en cuenta las limitaciones técnicas de la consola, **Super Soccer** era todo un espectáculo, tanto para 2 jugadores como para uno solo. Era (y es) muy divertido, aunque ha envejecido bastante mal, sobre todo si lo comparamos con lo que vino después. Un juego lleno de sorpresas, entre ellas esa mítica selección compuesta por árbitros (sí, las locuras típicas de Nintendo) a la que debías derrotar tras vencer a Alemania y Brasil en la final. Bestial. Como la misma **Super Nintendo**.

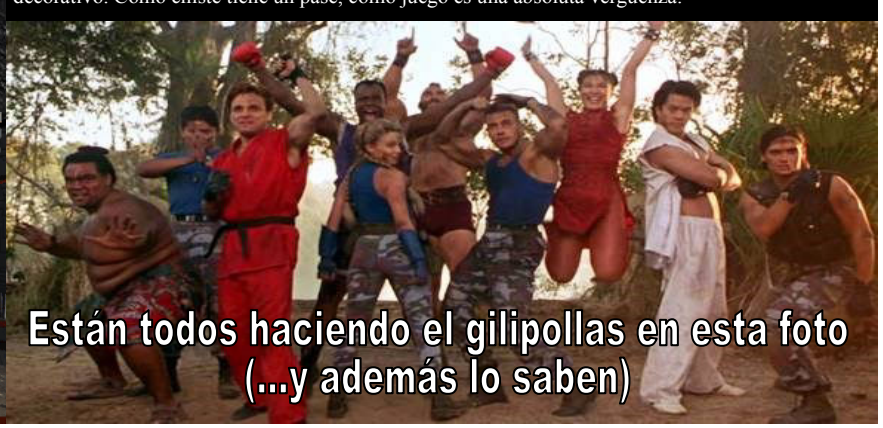
Ya hemos hablado varias veces en esta revista del alter ego de Emilo Butragueño Fútbol. En Play Again nos gusta tanto **Tehkan World Cup** que le hemos dedicado una review especial a página completa en este mismo número que seguramente ya habrás leído, pero aquí está otra vez ocupando un puesto de privilegio en esta lista de juegazos de fútbol.

La placa arcade original era de 1985, y sus creadores (Tecmo, antes Tekhan) nos trajeron una auténtica maravilla de jugabilidad y dinamismo de acción frenética que nos atrapó sin remisión en los bares y salones de recreativas de nuestro barrio. Aún sigue siendo muy jugable y se disfruta mucho, sobre todo jugando uno solo contra la máquina, a la que era fácil endosarle 20 goles en la primera ronda y sufrir progresivamente una meticulosa curva de dificultad que hacía casi imposible ganar por más de 2 goles de diferencia en la final. Creo que es, con diferencia, el juego arcade al que más horas le he echado desde que existe el MAME. Este juego es uno de mis placeres culpables más inconfesables, me encanta y no puedo disimularlo.

Hemos hablado varias veces de este juego, y siempre sale cuando aparece el fútbol de por medio o cuando se habla de la Dreamcast. No es de extrañar, Virtua Striker 2 es un auténtico golazo al aburrimiento y uno de los mejores juegos de fútbol arcade que se han hecho para una consola. Su propuesta no gustará a los puristas defensores de la simulación, porque es puro arcade, pero a poco que te gusten las máquinas recreativas y los gráficos deslumbrantes, te dejarás seducir por este auténtico juegazo, menospreciado porque no se parecía al Pro Evolution, que era lo que todos querían que saliera en Dreamcast. Personalmente creo que la consola de Sega salió ganando con el cambio, Virtua Striker 2 es diversión y espectáculo en estado puro. Si además lo juegas con un arcade stick mejora bastante. Por otra parte, desbloquear aquellos equipos bizarros era una gozada, hasta había uno en el que jugaba una mascota que parodiaba al mismísimo Sonic. Diversión arcade para dar y tomar.

EL BASURERO RETRO

Un juego que lleva en su portada una frase tan absurda como “el videojuego de la película basada en el videojuego” no presagia nada bueno de antemano. No es un chiste, ojalá lo fuera. Se trata del juego de la película de imagen real basada en Street Fighter II y protagonizada por **Jean Claude Van Damme** cuando todavía estaba en la cresta de la ola y todo un elenco de secundarios más o menos delirantes que ostentan el dudoso privilegio de ser una de las peores películas de la historia y, muy posiblemente, la peor adaptación de un videojuego que jamás se haya hecho. Pero no se vayan todavía, damas y caballeros, porque hoy no estamos aquí para hablar de la película (que ya sabemos todos que es un verdadero excremento), sino para rescatar del cubo de la basura uno de los juegos más infames y vomitivos que hayan visto la luz. Para los que no lo recuerden o para los que aún están intentando olvidarlo, os contaremos que **Street Fighter II The Movie** era una versión del clásico juego de Capcom con personajes digitalizados, siendo ésta su principal característica y al mismo tiempo su más destacable error. El verdadero problema de Street Fighter II The Movie (PlayStation y Sega Saturn, 1995) reside en que nada encaja, gráficamente resulta hasta curioso, y solamente por manejar a Van Damme habrá legiones de fans que ya lo darán por bueno, pero es que las detecciones de colisiones, los movimientos de los personajes, el scroll de los mismos y de sus correspondientes ataques especiales (que no pegan ni con cola en actores digitalizados, dicho sea de paso) rozan peligrosamente el desastre: como hemos dicho, nada encaja. No hay fluidez en los movimientos, no existe sensación de dinamismo alguno, todo da la sensación de estar recortado y pegado de manera artificial y brusca sobre unos fondos que tampoco aportan nada al conjunto, y uno tiene la molesta sensación en todo momento de que estás arrastrando de manera penosa unos gráficos de cartón piedra de un lado para otro sin dirección ni sentido alguno, dependiendo más del azar que de tu habilidad en el manejo de los protagonistas. Por otra parte, nada (o casi nada) de lo que hizo grande a Street Fighter II está presente aquí, la jugabilidad es un chiste de mal gusto comparado con el clásico original, y hasta el plantel de luchadores se acaba resintiendo al cabo de unas cuantas partidas. Jugarás con Van Damme (Guile), después de ver que es injugable volverás a escoger a Ryu, como siempre. Y cuando descubras que sigue siendo injugable, tosco, feo y aburrido, acabarás rindiéndote ante la cruel verdad: este juego es una mierda como un transatlántico y fue programado en unos cuantos meses para aprovechar el tirón comercial del estreno de la película. Lo demás son pamplinas. Es malo con avaricia, está mal ajustado y no vale ni como objeto decorativo. Como chiste tiene un pase, como juego es una absoluta vergüenza.



¿Por qué no lo hablamos?...

Correo de los lectores

Por Enrique Segura

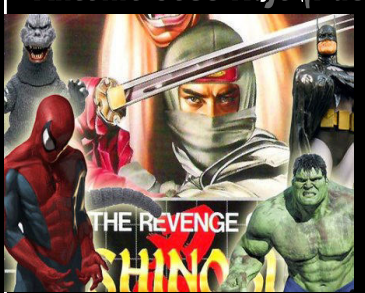
En **PLAY AGAIN** nos preocupamos por nuestros lectores, realmente nos interesa lo que pensáis y nos gusta teneros lo más cerca posible. En esta sección contestaremos vuestros mensajes y atenderemos vuestras dudas y sugerencias.

¡Hola otra vez! Con un pelín de retraso sobre lo previsto, aquí estamos de nuevo en otra entrega de Play Again, vuestro fanzine favorito sobre videojuegos, cine y cultura popular retro. A partir de ahora y como ya hemos comentado en alguna parte de la revista, nos veremos cada tres meses, algo necesario e inevitable al mismo tiempo, pero que de ninguna forma afectará a la calidad y el tipo de contenidos que ya vais conociendo. Como los mensajes, emails y consultas se me acumulan de un número para otro, allá vamos con los de este mes...

Kratos (Email)

Este cachondo mental escribe por correo electrónico para hablarme de aquellos cartuchos de Game Boy (y otros sistemas más avanzados) en los que venían varios juegos (absolutamente piratas, por supuesto), y me pregunta si sé de algún sitio donde todavía pueda comprarlos. Imagino que por Amazon, eBay o Aliexpress, amigo Kratos. Incluso puede que aún quede algo en mercadillos tipo El Rastro de Madrid o El Mercado de San Antonio en Barcelona, imagino. No sé si te merecen la pena, como tú dices, la mayoría eran un auténtico timo.

Antonio José Rojo (Puertollano)



Mi viejo amigo manchego me escribe para felicitarme por el número 2 de la revista, que dice que le ha encantado (¡Gracias otra vez!), y para tirarme del pelo, pues según él me olvidé de un gran juego de superhéroes...**THE REVENGE OF SHINOBI**, en el que asegura que salen Hulk, Spiderman, Batman y hasta Godzilla…¡Ejem!...Imagino que estarás de coña, Antonio. Esos personajes aparecen en el juego sin ningún tipo de licencia y además Sega tuvo que reemplazarlos posteriormente.

Dreamcast Fan Forever (Email)

Este amigo nos escribe para decirnos entre otras cosas que su consola retro favorita de todos los tiempos es la Dreamcast (ahí coincido plenamente contigo), y pregunta por los juegos BOR (Beats Of Rage) de libre distribución editados hasta la fecha para Dreamcast. Buff...Son un montón, amiguete. Pero te aseguro que hablaremos de ellos muy pronto. Y sí, algunos son obras de arte. Y hablando de Dreamcast, mira más abajo. Te voy a dar una buena noticia…

SEGA DREAMCAST

PLAY AGAIN Especial Monográfico

100 páginas, Color y Blanco y Negro

10 €

Libro en tapa dura

-Sus mejores juegos

-20 años de Historia

-Curiosidades

incluye GD Rom

TODO sobre tu consola favorita...

A la venta en Enero 2019

¡Contacta con nosotros!...Si quieres participar en esta sección y ver tu mensaje contestado en el próximo número de **PLAY AGAIN**, no dudes en mandarnos tus comentarios, preguntas y dudas por email a enriquesegura78@hotmail.com o manda un Whatsapp al 646603847. ¡Te esperamos!

LOS MEJORES VIDEOS DE YouTube

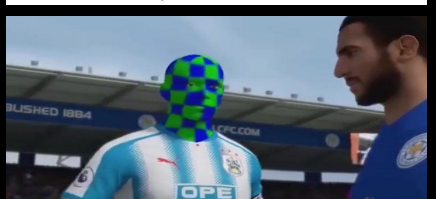
¿Quieres más?...Aquí te proponemos algunos videos para que sigas disfrutando de PLAY AGAIN

Top 10 Worst Films Based on Video Games
4,1 M visualizaciones
26 mil | 1,7 mil | Compartir | Des...rgar | Guardar
WatchMojo.com
18 M suscriptores
SUSCRIBIRSE

Videojuegos y cine...No te pierdas este video con un ranking de las 10 peores películas inspiradas en videojuegos. Te vas a echar unas

Resident Evil PlayStation Evolution (1996-2017)
108.205 visualizaciones
mil | 86 | Compartir | Añadir a

Un repaso completo a la saga de Resident Evil, desde sus inicios en PlayStation 1 hasta la última entrega para PlayStation 4. Más de 20 años de una saga que continúa triunfando.



FIFA 18 MOMENTOS GRACIOSOS
3,5 M visualizaciones
31 mil | 2,5 mil | Compartir | Des...rgar | Guardar
JLeo
164 mil suscriptores
SUSCRIBIRSE

Para ser el mejor juego de fútbol de todos los tiempos (según algunos), la verdad es que FIFA 18 está plagado de fallos, bugs y errores divertidos de todo tipo. Que sí, que es muy bueno, pero lo podían haber testeado un poquito

CONCURSO PLAY AGAIN

El premio de este mes...

ALWAYS BELIEVE: Los Mejores combates de El Último Guerrero en un pack de 2 discos Blu-Ray…¡Llévate el espectáculo de la WWF a tu casa!

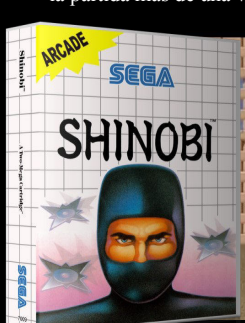
El ganador del reto anterior

En el número anterior os propusimos que le hiciérais un PERFECT a M. Bison en Street Fighter II...y nuestro amigo Luis lo ha conseguido tirando de emulación. Jugando con Ken consiguió destrozar a Bison en la versión arcade original. La foto no engaña. ¡Enhorabuena, campeón!

Luis Miguel Jiménez Fernández (Córdoba)

¡¡Supera nuestro reto y gana el premio!!

Este mes te proponemos un reto bastante sencillo… ¡Derrota al Final Boss del primer nivel de **SHINOBI** sin perder ninguna vida! Parece fácil pero tendrás que reiniciar la partida más de una vez hasta conseguirlo, estás avisado...



Cuando lo consigas, hazte una foto o captura la pantalla y mándanos un **Whatsapp** al 646603847...Si eres el primero, te mandaremos el premio a casa. ¡Suerte y date prisa!

GAME OVER

Pero volveremos en 3 meses...

Especial de NAVIDAD

En el próximo número...

40 páginas

PLAY AGAIN

Personajes RETRO que deben volver

10 sagas imprescindibles de CAPCOM

Los mejores juegos de ZOMBIS

20 juegazos de PlayStation que debes rescatar

...¡Y mucho más!

A la venta en **DICIEMBRE**